

**FORMULACIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE INVERSIÓN**

**ROCHA GOMEZ ADRIANA**

**Aarón Hernández García**

**U1.A3. Propuesta del proyecto del Inversión**

**09/11/2024**

**PÉREZ JUÁR HERNANDEZ GARCIA**

**1.2 APLICACIONES DE LA DISTRIBUCIÓN NORMAL**

**Centro Recreativo para Competencias de eSports**

(**Proyecto de Infraestructura)**

**Introducción**

En la última década, los deportes electrónicos (eSports) han experimentado un crecimiento explosivo, convirtiéndose en una industria global con millones de seguidores y participantes. Los eSports no solo son un fenómeno de entretenimiento, sino también una plataforma profesional competitiva que atrae audiencias de todas las edades. En este contexto, el proyecto "Centro Recreativo para Competencias de eSports" surge como una inversión estratégica en infraestructura para capitalizar el auge de esta industria.

**Problemas a resolver**

Un problema clave que tu centro recreativo busca resolver es la **falta de infraestructura adecuada y especializada para la práctica y competencia de deportes electrónicos (eSports)** en la región. A pesar del rápido crecimiento de esta industria, muchos entusiastas y jugadores profesionales de eSports se enfrentan a la ausencia de espacios dedicados que ofrezcan tecnología avanzada, un ambiente seguro, y un entorno profesional para competir y mejorar sus habilidades.

**Objetivos del proyecto**

* **Proveer un Espacio de Entrenamiento y Competencia Especializado**  
  Crear una infraestructura equipada con tecnología avanzada y un ambiente diseñado específicamente para la práctica y competencia en eSports, donde los jugadores puedan entrenar, competir y desarrollar sus habilidades de manera profesional.
* **Impulsar el Desarrollo de Talento Local en eSports**  
  Fomentar el crecimiento de la comunidad local de eSports mediante la creación de un espacio que permita a los jugadores locales practicar y perfeccionar sus habilidades, ofreciendo además talleres, capacitaciones y eventos formativos para nuevos talentos.

**Principales Beneficiarios**

Los principales beneficiarios del centro recreativo para competencias de eSports son: jugadores y aficionados de eSports, jóvenes de la comunidad local, talentos emergentes y equipos, organizadores de eventos, la economía y turismo local, escuelas y universidades, familias de participantes, y la industria de eSports en general.